

1

Utilizarea tabletei inteligente în activitatea didactică

1. Pornire/conectare

1. Conectare

- Pași pentru **conectare** și utilizarea tablei:

1. Verificare conectivitate videoproiector și pornirea lui;

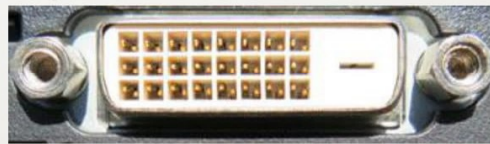
- Pentru a funcționa trebuie să fie alimentat la rețeaua de tensiune;
- Pentru a afișa conținut trebuie să fie conectat la o sursă de semnal (analogic/digital)
- Conectarea la computer se va realiza prin intermediul porturilor VGA sau HDMI (*în foarte puține cazuri se folosesc porturile DVI, DP, USB sau alte porturi*)



• Port VGA



Port HDMI



Port DVI



Port DP

- După verificarea **funcționării videoproiectorul** se pornește computerul (*desktop/laptop*)

1. Conectare

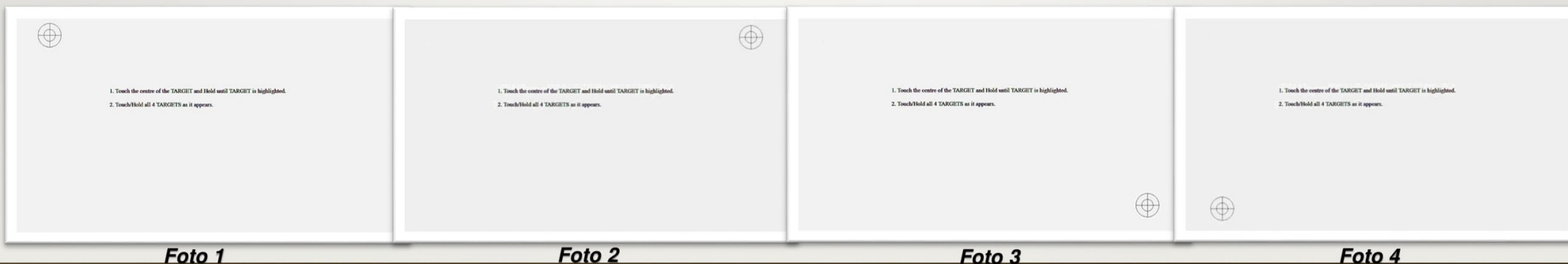
2. Pornire sursa de semnal **desktop/laptop**

- Se va verifica conectarea la sursa de tensiune, la periferice și apoi se va porni!
- *Pentru a funcționa, trebuie să fie alimentat la rețeaua de tensiune;*
- *Pentru a afișa conținut, trebuie să fie conectat la un periferic de afișare (monitor) și/sau la cel de-al doilea periferic (**videoproiector**);*
- *În cazul folosirii unui laptop se va conecta doar/și la videoproiector (există display la laptop, ca sursă principală de semnal);*
- *Se va verifica conectarea **la tabla interactivă** prin intermediul portului **USB**;*
- *Se va verifica conexiunea cu tabla interactivă;*
 - *Dacă există un led care afișează prezența tensiunii la tabla interactivă;*
 - *Se va încerca desenarea unui obiect pe tablă (se verifică reacția tablei la interacțiunea cu ea).*

1. Conectare

3. După ce sunt funcționale **videoproiectorul** și **computerul** se folosi tabla interactivă:

- Dacă este necesară, se va efectua calibrarea tablei;
 - Pentru calibrare, se va folosi aplicația dedicată pentru calibrare *Opppoint**, cu scurtătură pe ecran sau la meniul start;
 - Pentru calibrare se va observa punctul de calibrare în colțul din stânga sus (foto) și folosiți degetul sau un creionul tablei pentru a atinge centrul punctului, apoi pas cu pas de la colțul din dreapta la colțul din stânga (foto)



1. Conectare



Recapitulare!

- **Pașii în utilizarea tablei:**

- 1. Verificare conectivitate videoproiector și pornirea lui** (*de la telecomandă sau manual de la butonul de pornire*);
 - 2. Verificare conexiune tablă interactivă la computer** (*desktop/laptop – cablu USB*);
- **în general, tabla interactivă este montată** (*fixată pe perete*), **nu este necesară pornirea ei, fiind alimentată prin portul USB**;
 - **se va verifica doar conectarea ei prin intermediul portului USB la computer, în caz contrar nu vor fi recunoscute funcțiile ei** (*recunoașterea poziției creionului, indiferent de locul/poziția lui pe tablă*);
 - **Pentru o interpretare corectă a poziției creionului se recomandă calibrarea tablei interactive;**
 - **Operațiunea de calibrare se va efectua de fiecare dată când:**
 - A fost înlocuit computerul;
 - A fost modificată rezoluția de afișare a computerului;
 - Când a fost înlocuit videoproiectorul cu alt model.

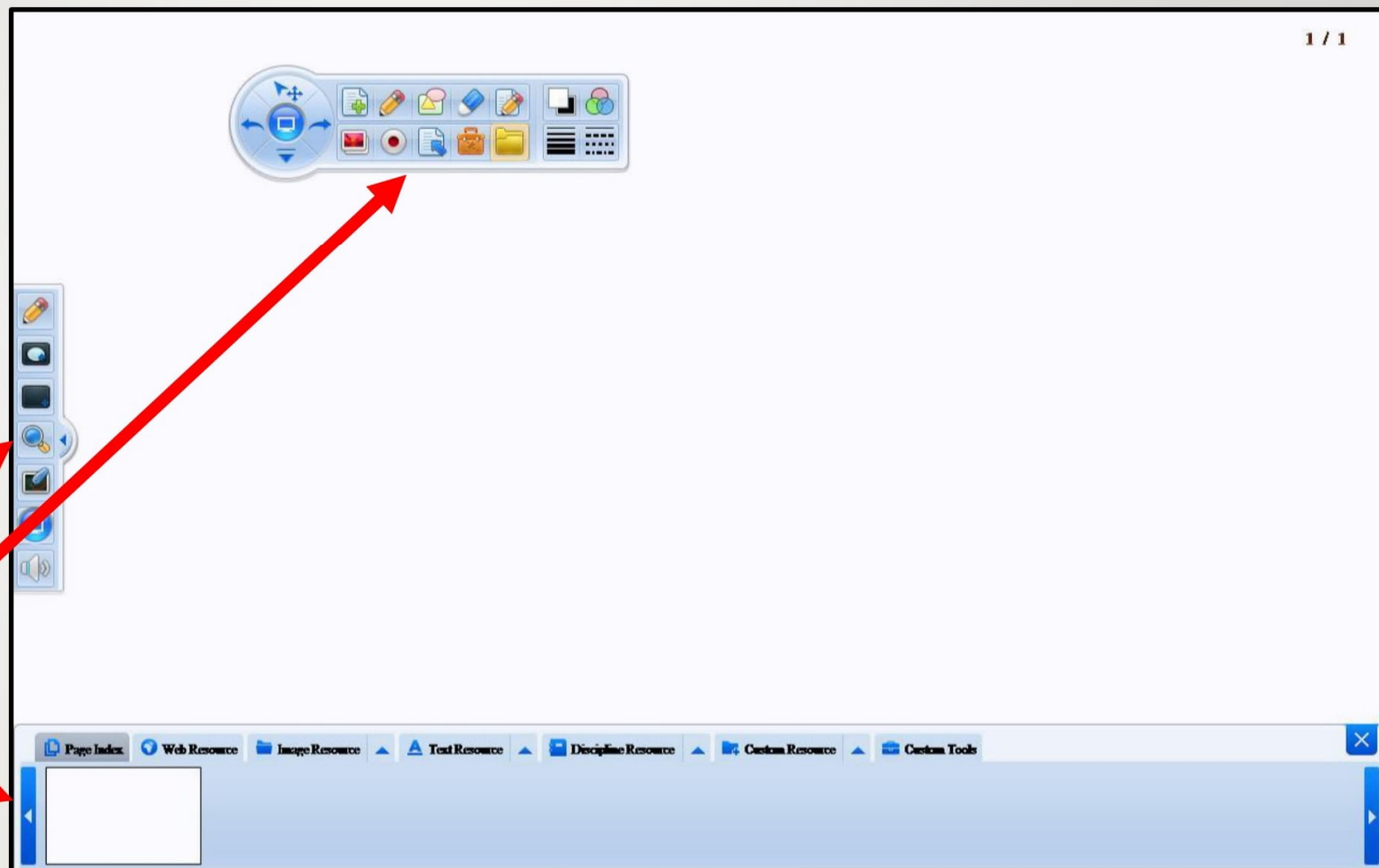
2. Utilizare

2. Utilizare

- **Aplicația recomandată pentru utilizarea tablei interactive – DrawViewV4.3***
 - *Software-ul DrawViewV4.3 poate fi utilizat în educație și afaceri. Este conceput pentru a fi un instrument interactiv ușor de utilizat, dar un instrument puternic pentru educație și afaceri, unde sala de clasă va fi mai productivă și activă;*
 - *Folosind funcția mouse, utilizatorii pot realiza funcții precum click, dublu click, glisare, click dreapta, astfel încât să controleze computerul cu degetul (sau orice fel de obiecte opace). De asemenea sunt disponibile funcțiile: scriere, ștergere, tragere obiect, mărire - micșorare, acoperire ecran, spot luminos, captura ecran, înregistrarea ecranului și redarea, recunoașterea scrierii de mână, introducerea tastaturii, introducerea textului, link-uri la pagini web, la video și sunet, inserare și control.*
- **Mai sunt și alte modele de table interactive (hardware), care funcționează cu alte aplicații software.**

2. Utilizare

- Interfața aplicației



2. Utilizare

- **Funții principale:**

Pagina	Include: culoarea (alb, verde, negru) si felul paginii (imagine, transparenta) etc.
Scriere	Include: creion, stilou, evidențiator, creion texturizat, pensula, creion inteligent, creion obiect
Figuri geometrice	Include: linie, triunghi, triunghi dreptunghic, elipsa, cerc, patrat, pentagon, stea cu 5 colturi, hexagon, romb, săgeți, săgeți duble, unghi, cub, cilindru, con, arc de cerc, sector de cerc, paralelogram, etc.
Ștergere	Include: ștergere obiect, ștergere cu burete de dimensiune mica, medie, mare, ștergere copertă, etc.
Inserare obiect	Include: Inserare imagine, text, video, obiect flash, fișier Microsoft Office, coperta, imagine <i>GIF</i>, etc.
Înregistrare	Include: Înregistrare, redare, stop, pauză, salvare, deschidere.

2. Utilizare

- **Funții principale:**

Operații în pagină	Include: marire, micșorare, mișcare liberă, mutare înapoi, anulează, reface, pagina înainte, pagina înapoi, selectare, curățare pagină, ștergere pagină, etc.
Instrumente auxiliare	Include: spot luminos, cortina / masca ecran, lupă, cameră documente, cameră video, riglă, compas, echer, culoare de umplere, zar, clopoțel, calculator.
Note Word, Excel	Adnotări peste MS-Word sau MS-Excel.
Resurse	Include: previzualizare pagină resurse, resurse web, imagine, text, discipline, personalizate, instrumente personalizate, adăugare resurse.
Culori	Setarea culorii paginii sau de scriere.
Grosimea liniei	Setarea grosimii liniei de scriere sau a liniei obiectului

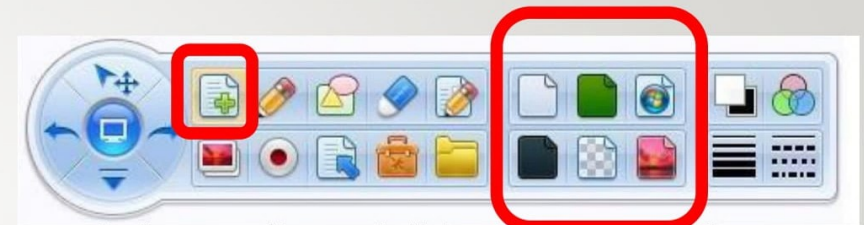
2. Utilizare

- **Funții principale:**

Linie săgeată	Setarea liniei săgeată, forma, direcție.
Transparentă	Setarea transparenței obiectelor.
Alte funcții	Include: selectare pagina sau ecran transparent, anulare sau refacere, citește cuvântul, tabla de scriere, etc.
Meniul principal	Include: fișier nou, deschidere fișier, import fișier, salvare pagina, salvare fișier, salvare ca, tipărire pagina, tipărire toate paginile, trimitere prin email, limba, setări, ajutor, despre software și ieșire.
Meniu click dreapta	Include: copiere, taiere, clonare, blocare, ștergere, rotire, rotire 45°, rotire 90°, rotire 180°, rotire 270°, grupare, anulare grupare, ordinea obiectelor, în față, în spate, mutare în sus, mutare în jos, adăugare la galerie, oglindire orizontală, oglindire verticală, clonare la infinit, hyperlink, animație.

3. Funcții

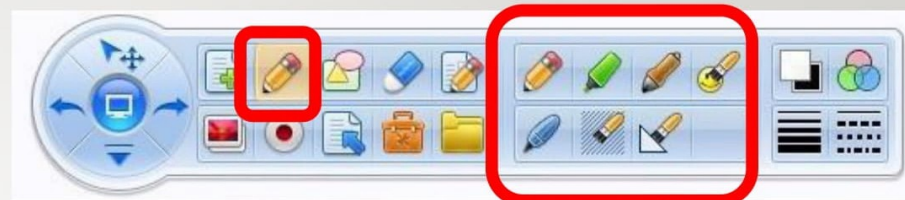
3.1. Funcții: Pagină



- Setarea implicită a paginii – șase variante: pagină albă, pagină verde, pagină neagră, pagină imagine, pagină ecran, pagină transparentă.

	Pagină albă	Creează o pagina albă, se poate schimba culoarea cu o culoare fundal
	Pagină neagră	Creează o pagina neagră, se poate schimba culoarea cu o culoare fundal
	Pagină verde	Creează o pagină verde, se poate schimba culoarea cu o culoare fundal
	Pagină imagine	Creează o pagină de imagine ca fundal, se poate selecta imaginea din folderul de imagini, utilizatorul poate adăuga și imagini în folderul de imagini pentru utilizare ulterioară.
	Pagină ecran	Se poate utiliza ecranul computerului ca fundal
	Pagină transparentă	Aceasta este o pagină specială. Este transparentă, astfel încât utilizatorii să poată utiliza pe orice ecran afișat de pe computer, pot scrie pe el și pot efectua funcțiile normale de <i>DrawView</i> pe acesta. <i>De exemplu, puteți deschide un fișier video, apoi deschideți DrawView, creați o pagină transparentă. Faceți notițe despre videoclip în timp ce videoclipul este redat.</i>

3.2. Funcții: Creion/ Stilou

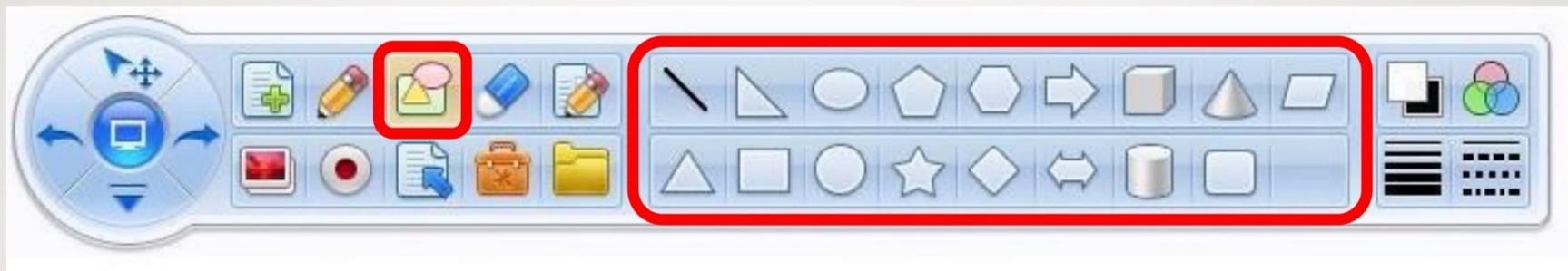


• Interfață

	Creion	Este stiloul de bază, folosit pentru a desena figuri, linii sau a scrie cuvinte. Puteți schimba culoarea, grosimea liniilor, stilul și transparența.
	Stilou	Urma acestui stilou depinde de mișcare. Conceput în principal pentru scrierea de texte; culoarea, grosimea și transparența pot fi schimbate.
	Evidențiator	Urma acestui stilou depinde de mișcare și vine cu transparență 50%. Poate fi folosit pentru marcarea peste textul deja scris. Culoarea, grosimea și transparența pot fi schimbate.
	Creion texturizat	Acest stilou poate produce efect artistic. Faceți click pe această pictogramă, alegeți imaginea care vă place, reglați grosimea și puteți desena o imagine frumoasă. Utilizatorii pot adăuga imagini în folderul de baza pentru utilizare ulterioară și, de asemenea, grosimea și transparența pot fi modificate.
	Pensula	Acest stilou poate produce efect artistic iar grosimea liniei poate fi modificată atunci când se modifică viteza de scriere. Grosimea liniei culoarea și transparența pot fi modificate.
	Creionul inteligent	Cu ajutorul acestui creion linia desenată de mână va fi convertită în linie dreaptă standard, linie întreruptă, dreptunghi, oval, cerc. Culoarea, grosimea liniei și transparența pot fi schimbate.
	Creionul obiect	Acest stilou este făcut pentru efect de artă. Faceți click pe această pictogramă, selectați figura potrivită. Linia va fi alcătuită din multe figuri alăturate. Figurile și transparența pot fi modificate.

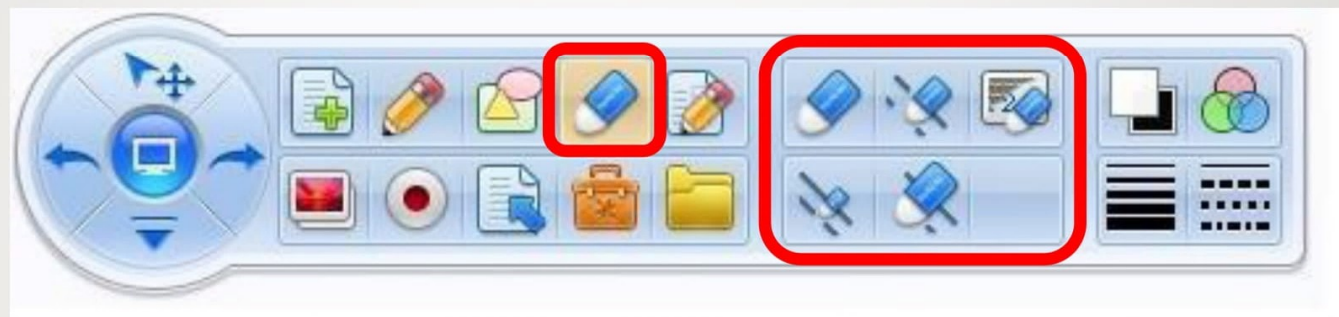
3.3. Funcții: Figuri geometrice:

- Există două tipuri de instrumente pentru figurile geometrice - unul este pentru figurile 2D, celălalt este pentru cele 3D.
- Figurile 2D sunt alcătuite prin linii. Figurile 3D sunt forme 3D, ambele pot fi rotite, mărite, micșorate sau mutate. De asemenea se poate modifica grosimea liniilor.

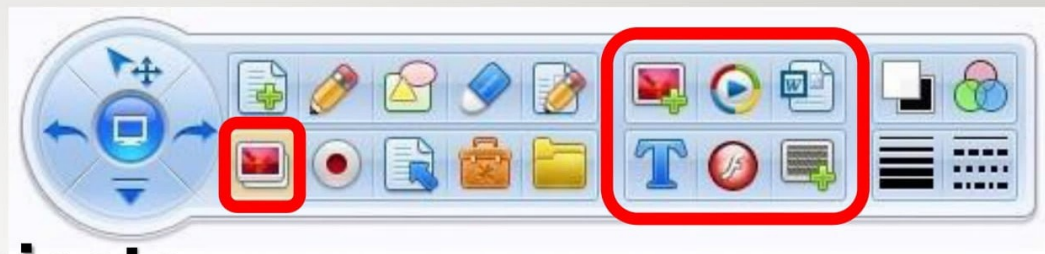


3.4. Funcții: Radiera - ștergere

- Interfața



	Radiera obiect	Este conceput pentru a șterge orice lucru pe care îl desenezi, scrii sau desenezi în timp ce folosești software-ul <i>DrawView</i>
	Radiera imagine	Acest instrument de radieră poate fi utilizat pentru a șterge urma oricărui stilou pe care îl utilizați din software-ul <i>DrawView</i> . Aveți tipuri diferite de radiere (grosimi diferite) care să se potrivească nevoilor dumneavoastră.
	Radiera coperta	Puteți razui cardul (coperta) de pe un ecran.

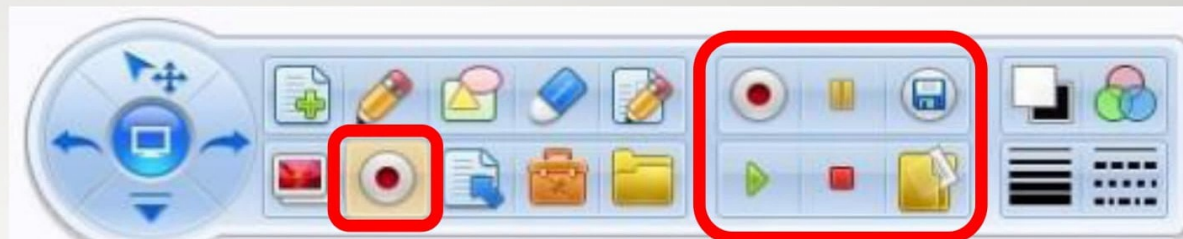


3.5. Funcții: Inserare obiecte

- Se pot insera imagini, texte, videoclipuri, Flash, fișiere Office, copertă (care se poate răzui) și gif-uri etc.

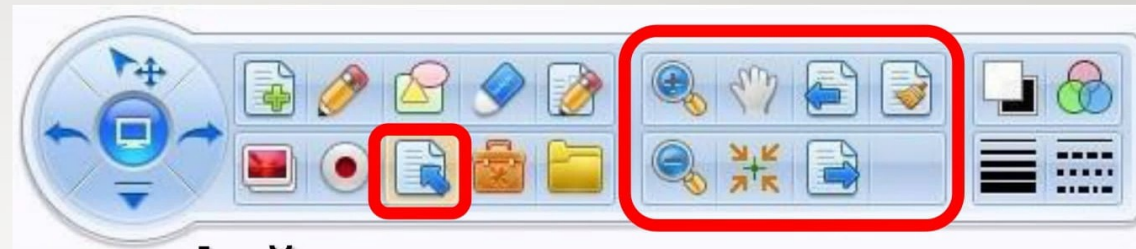
	Inserare imagine	Faceți click pe pictogramă și introduceți imaginea în software, transparența poate fi modificată.
	Inserare text	Faceți click pe pictograma pentru a insera cuvântul. Se poate modifica dimensiunea, font-ul, culoarea și transparența, etc.
	Inserare videoclip	Click pe pictograma. Se pot insera fișiere de tip “.av”.
	Inserare Flash	Click pe pictograma pentru a insera fișiere de tip Flash.
	Inserare fișiere de tip Office	Click pe pictograma pentru a insera fișiere de tip Office sau PDF.
	Inserare coperta	Faceți click pe pictogramă pentru a insera o copertă care va acoperi un conținut al paginii. Utilizatorul poate șterge coperta prin raziure.

3.6. Funcții: Înregistrare



- Vă permite să înregistrați orice faceți pe tablă pentru a vizualiza ulterior oricând doriți și include înregistrare, redare, pauză, oprire, salvare și deschidere video.

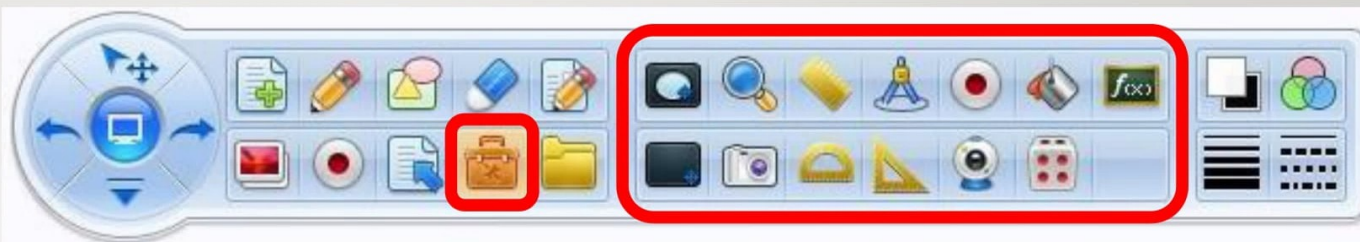
	Înregistrare	Înregistrați acțiunea pe care o faceți cu <i>DrawView</i>
	Redare	Redă înregistrarea
	Pauza	Înterupeți redarea
	Stop	Opriți înregistrarea sau redarea
	Salvare înregistrare	Salvați înregistrarea video
	Deschidere videoclip	Deschideți înregistrarea video și redați-o



3.7. Funcții: Operații în pagină

- Instrumentele gestionează operațiunile obișnuite ale paginilor, cum ar fi mărirea, micșorarea, pagină în sus, pagină în jos, mișcare liberă, deplasare înapoi, curățarea paginii.

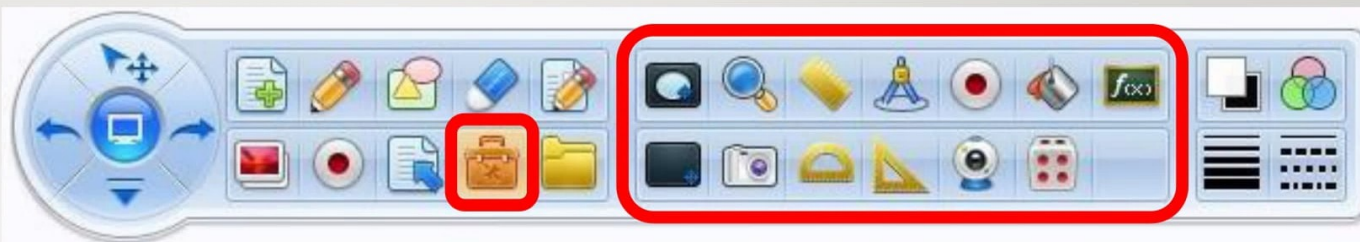
	Mărire	Pentru a mări întreaga pagină, inclusiv obiectele de pe ea
	Micșorare	Pentru a micșora întreaga pagină, inclusiv obiectele de pe ea
	Pagina anterioară	Afișează pagina anterioară (de dinainte)
	Pagina următoare	Afișează pagina următoare
	Mișcare liberă	Puteti cauta in pagina curenta
	Revenire	Pentru a va reintoarce in centrul paginii
	Curățare pagină	Ștergeți conținutul întregii pagini



3.8. Funcții: Instrumente auxiliare

- Există și alte câteva instrumente educaționale și de prezentare în software, care includ spot luminos, cortină/masca ecran, lupă, camera captura ecran, riglă, raportor, echer, compas, instrumente de înregistrare, cameră video, culoare de umplere, zaruri, instrumente matematice.

	Spot luminos	Folosit pentru a face publicul să se concentreze doar pe o anumită parte a tablei, astfel încât să poată vedea o parte a ecranului în timp ce restul ecranului este acoperit. Culoarea și imaginea copertei pot fi schimbate. Forma poate fi schimbată în diamant, dreptunghi, oval, triunghi și diamant dublu.
	Masca ecran/cortina	Poate fi folosit pentru a acoperi conținutul pe care utilizatorul nu dorește să îl afișeze temporar. Culoarea, imaginea și dimensiunea pot fi schimbate.
	Lupa	Mărește imaginea ecranului, poate afișa o zonă mărită. Poate fi mărit la diferite dimensiuni.
	Camera captura ecran	Face o captură de ecran, este salvată și apoi o puteți afișa pe o pagină nouă
	Rigla	Folosit pentru măsurarea lungimii obiectului sau trasarea unei linii de o anumită dimensiune
	Raportor	Folosit pentru a măsura unghiuri sau a desena unghiuri, arce sau sectoare.



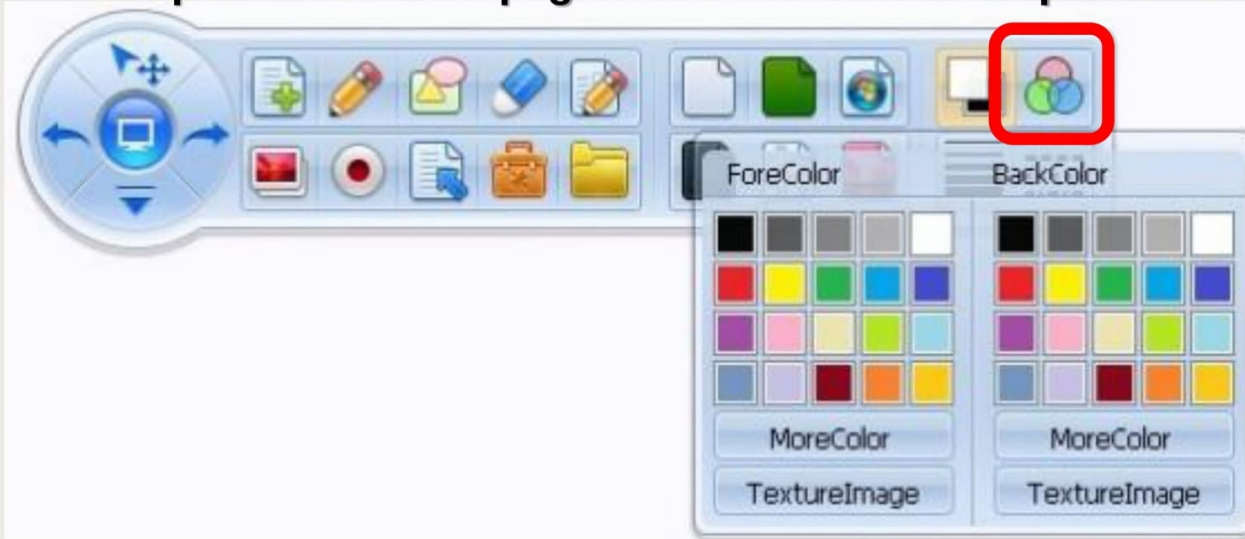
3.8. Funcții: Instrumente auxiliare

- Există și alte câteva instrumente educaționale și de prezentare în software, care includ spot luminos, cortină/masca ecran, lupă, camera captura ecran, riglă, raportor, echer, compas, instrumente de înregistrare, cameră video, culoare de umplere, zaruri, instrumente matematice.

	Echer	Folosit pentru a măsura lungimi sau a măsura sau desena unghiuri drepte.
	Compas	Folosit pentru a desena arce sau cercuri.
	Înregistrare	Folosit pentru a înregistra acțiunea software-ului. După ce faceți clic pe această pictogramă, fișierul poate fi salvat ca .avi sau flash.
	Video Camera	Utilizați camera computerului pentru a captura imagini sau pentru a realiza videoclipuri
	Culoare de umplere	Poate colora o întreagă zonă cu o anumită culoare.
	Zar	Generator de numere aleatorii
	Math Tools	Folosit pentru a introduce formule și funcții matematice. Se poate calcula de la sine, când faceți clic pe pictograma „?” va afișa rezultatul. Acest instrument poate desena graficul funcției.

4. Formatări și stiluri

- **Formatul și stilurile, inclusiv setarea culorii, setarea transparenței, setarea grosimii liniei.**
 - Culoarea stiloului este pentru pixuri: aveți multe opțiuni pentru a alege culorile stiloului.
 - Culoarea de fundal este pentru culoarea paginii sau culoarea de umplere a obiectului



5. Interfața pentru transparență:

- Se stabilește gradul de transparență a paginii sau a unui obiect



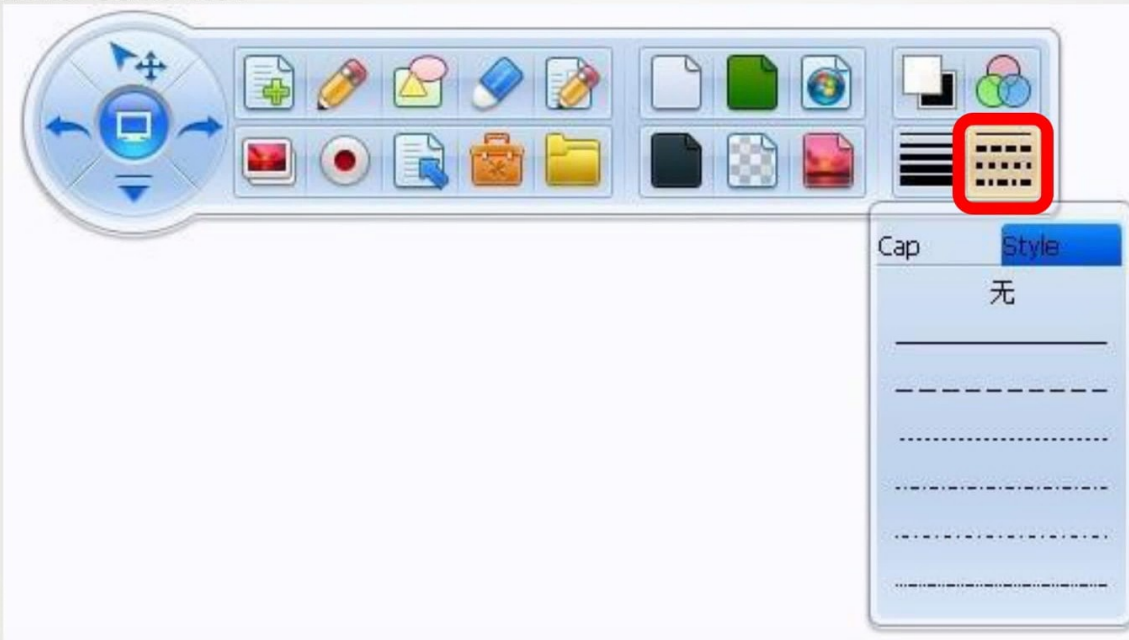
6. Interfata pentru setarea grosimii liniei de scriere

- Setarea grosimii liniei funcționează numai pe obiectele selectate și pe linia curentă.



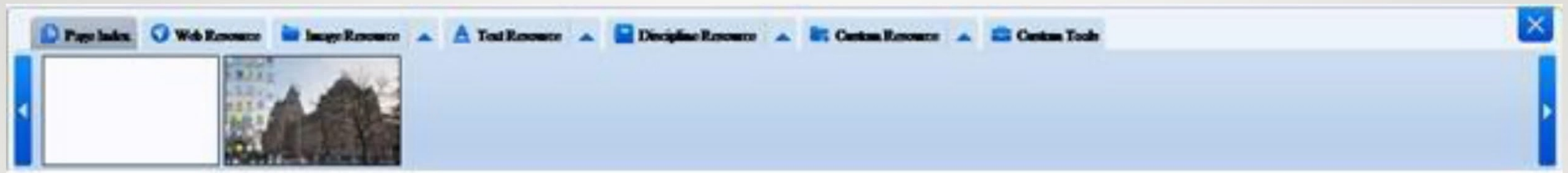
7. Interfata pentru stilul liniei

- Această funcție este valabilă doar pentru creion și linie dreaptă. Când nu există un obiect selectat, aceasta funcționează pentru linia curentă.



8. Lista resurse

- Resursele sunt destinate educației, acestea includ resurse web, resurse imagine, resurse text, resurse personalizate, instrumente personalizate și funcția „Adăugați resurse”.
- *Bara cu resursele este afișată în partea de jos a ecranului.*



8. Lista resurse

- **Funcții resurse:**

Pagini	Cu această pictogramă, puteți vedea toate miniaturile paginilor create. Fiecare miniatură are un buton de ștergere, faceți click pe buton pentru a o șterge
Resurse web	Se pot vedea toate linkurile din folderul de resurse web. (.url) Calea resursei web: <i>calea de instalare</i> \ResLib\NetRes <i>Cum se adaugă resursa web: faceți clic dreapta pe pagina web, alegeți „Salvați ca”, este creat un fișier (.url), copiați fișierul URL în folderul resursei web, se pot vedea resursa web în software (aplicația tablei). Click pe fișierul link - deschide site-ul web.</i>
Resurse imagine	Imaginile din folderul de resurse imagine. Calea folderului de resurse imagine: <i>calea de instalare</i> \ResLib\PicLib Adăugare resursă imagine: creați un folder nou sub folderul resursă imagine, copiați resursă imagine în noul folder.

8. Lista resurse

- **Funcții resurse:**

Resurse text	Include toate fișierele (.txt). Calea resursei text: <i>calea de instalare</i>\ResLib\TextRes Cum să adăugați resurse text: creați un folder nou sub folderul resurse text, copiați fișierul text în noul folder.
Resurse Discipline	Conține figuri comune ale diferitelor subiecte. Calea resurselor disciplinei: <i>calea de instalare</i>\ResLib\VirtualClassRes Cum se adaugă resursa disciplinară: creați un fișier (.dat) sub folderul resurselor disciplinei.
Resurse personalizate	Include resurse pe care utilizatorul le adaugă. Calea resursei personalizate: <i>calea de instalare</i>\ResLib\CustomRes Cum se adaugă resursa disciplinară creați un fișier (.dat) sub folderul de resurse personalizate. Cum să deschideți resursa personalizată: faceți click pe pictogramă, există un triunghi pentru sortarea personalizata. Va afișa imaginile pe care le aveți salvate, selectați resursa dorită. Pentru a salva un obiect ca resursa faceți click pe figura de pe pagina software-ului și trageți-o în panoul de resurse, acesta va fi salvat.
Instrumente personalizate	Include toate resursele aplicației din folder. Calea instrumentelor personalizate: <i>calea de instalare</i>\ResLib\AuxiliaryToolsRes Cum se adaugă instrumente personalizate: copiați instrumentul în folderul de resurse personalizate. Extensia fișierului ar trebui să fie (.exe) sau tastă rapidă (.lnk)

Vă mulțumim pentru atenție!

Vă rugăm să completați formularul **anonim** pentru evaluare a cursului:

<https://forms.gle/6GTWdwYgpQ7BsNZh8>

sau

Accesând codul QR:



Pentru accesare materiale suport

<https://ccdgiurgiu.ro/index.php?id=table-interactive-m1>

sau cod QR



- **Pentru descărcare manual aplicație – DrawView**
- **Pentru descărcare ghid utilizare tablă interactivă**